

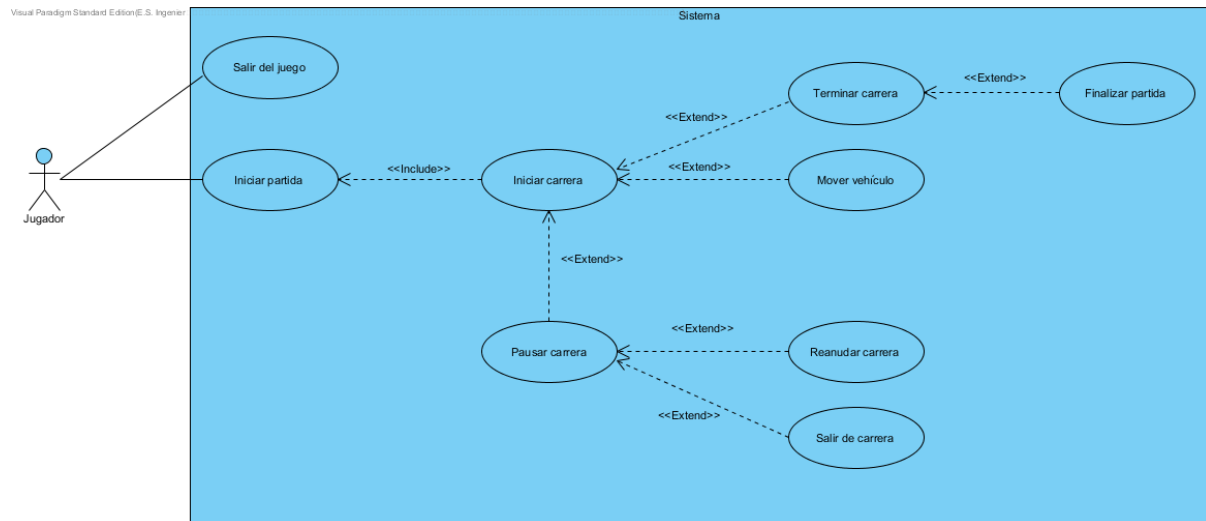
SuperCars

Julián

Table of Contents

CU_total_diseño.....	3
DSS_terminar_carrera.....	8
DSS_salir_del_juego.....	9
DSS_salir_de_carrera.....	10
DSS_reanudar_carrera.....	11
DSS_pausar_carrera.....	12
DSS_mover_vehiculo.....	13
DSS_iniciar_partida.....	15
DSS_iniciar_carrera.....	16
DSS_finalizar_partida.....	17
Diagrama_clases_diseño.....	18
Clase_AppDelegate.....	19
Clase_EndRace.....	20
Clase_MainMenu.....	21
Clase_Race.....	22
Clase_RaceConf.....	23
Clase_RaceMenu.....	24
Diagrama_clases_analisis.....	25

CU_total_diseño



Details



Jugador



Finalizar partida

Use Case Descriptions

Descripción breve	El jugador vuelve a "MainMenu" pulsando "Back" en la escena "EndRace", una vez terminada la carrera		
Precondiciones	La escena activa es "EndRace"		
Postcondiciones	La escena activa es "MainMenu"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa "Back"	
	2		Cambia escena activa de "EndRace" a "MainMenu"
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		



Reanudar carrera

Use Case Descriptions

Descripción breve	El jugador pulsa "Resume" en "RaceMenu" y se reanuda la carrera		
Precondiciones	La escena activa es "RaceMenu"		
Postcondiciones	La escena activa es "Race"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa "Resume"	

	2		Cambia escena activa de "RaceMenu" a "Race"
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		

Pausar carrera

Extension Points

Salir de carrera

Reanudar carrera

Use Case Descriptions

Descripción breve	El jugador pulsa el botón "Menu" en la escena "Race" y se pausa el juego para mostrar "RaceMenu"		
Precondiciones	La escena activa es "Race"		
Postcondiciones	La escena activa es "RaceMenu"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa botón "Menu"	
	2		Pausa escena "Race"
	3		Muestra escena "RaceMenu"
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		

Salir del juego

Use Case Descriptions

Main			
Descripción breve	El jugador pulsa el botón "Exit" de "MainMenu" y la aplicación se cierra		
Precondiciones	La escena activa es "MainMenu"		
Postcondiciones	Aplicación cerrada correctamente		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa "Exit" en "MainMenu"	
	2		Cierra la aplicación
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		

Terminar carrera

Extension Points

Finalizar partida

Use Case Descriptions

Descripción breve	El jugador alcanza la línea de meta de la última vuelta y la carrera finaliza		
Precondiciones	La escena activa es "Race"		
Postcondiciones	La escena activa es "EndRace"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Alcanza línea de meta	
	2		Finaliza la carrera
	3		Cambia escena activa de "Race" a "EndRace"
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		

Iniciar carrera

Extension Points

Salir de carrera
Terminar carrera
Mover vehículo
Abrir menú de pausa

Use Case Descriptions

Descripción breve	El jugador configura las opciones de carrera y ésta da comienzo de acuerdo con ellas		
Precondiciones	La escena activa es "RaceConf"		
Postcondiciones	La escena activa es "Race"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1		Muestra parámetros de configuración de la carrera
	2	Ajusta los parámetros de configuración	
	3		Recoge la configuración introducida e inicia la carrera de acuerdo a dicha configuración
Flujo Alternativo [A1]		Jugador	Sistema
	1		

Iniciar partida

Use Case Descriptions

Main

Descripción breve	El jugador pulsa el botón "Play" en "MainMenu" y la escena cambia a "RaceConf"		
Precondiciones	La escena activa es "MainMenu"		
Postcondiciones	La escena activa es "RaceConf"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa botón "Play"	
	2		Cambia escena activa de "MainMenu" a "RaceConf"

Salir de carrera

Use Case Descriptions

Main			
Descripción breve	El jugador pulsa el botón "Exit" en "RaceMenu" y la escena cambia a "MainMenu"		
Precondiciones	La escena activa es "RaceMenu"		
Postcondiciones	La escena activa es "MainMenu"		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa el botón "Exit"	
	2		Finaliza la escena "Race"
	3		Cambia la escena activa de "RaceMenu" a "MainMenu"
Flujo Alternativo [A1]		Actor Input	System Response
	1		

Mover vehículo










Use Case Descriptions

Main			
Descripción breve	El jugador pulsa un botón de dirección y el coche se mueve al sitio correspondiente.		
Preconditions	La escena activa es "Race"		
Postcondiciones	El coche se ha movido a la posición deseada		
Flujo de Eventos		Jugador	Sistema
	1	Pulsa botón de movimiento "leftArrow" o "rightArrow"	
	2		Identifica cuál de los botones ha sido pulsado.
	3		Mueve el vehículo al lado correspondiente [A1, A2]
	4		Se queda a la espera de una nueva interacción.
Flujo Alternativo [A1]		Actor Input	System Response

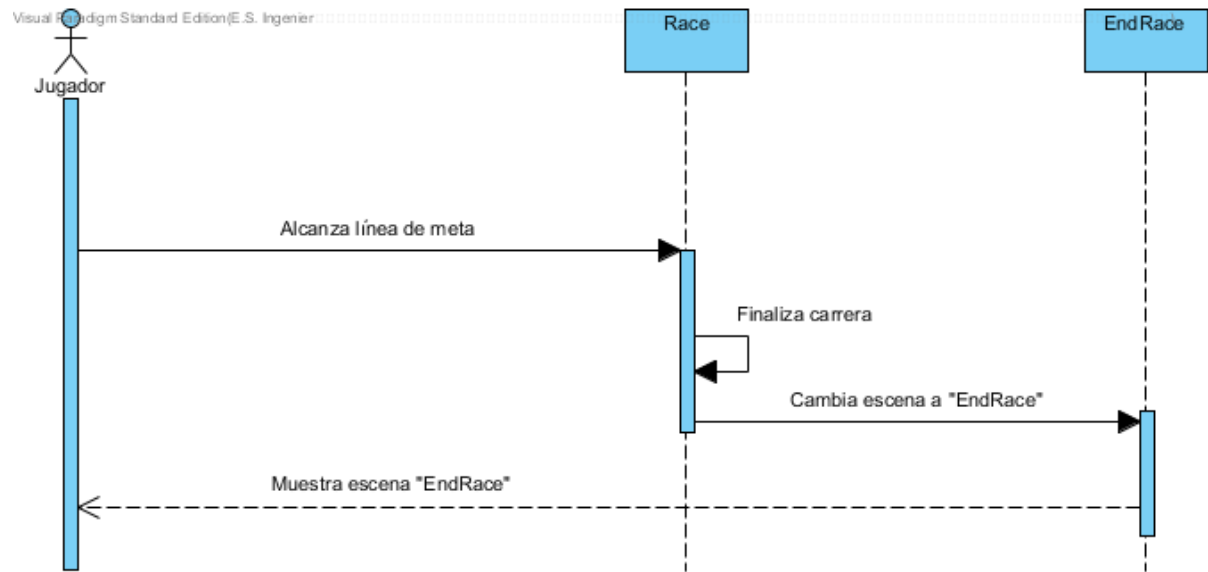
	1		Si está a la izquierda y se ha pulsado "leftArrow", no hace nada. Vuelve al paso 4.
Flujo Alternativo [A2]		Actor Input	System Response
	1		Si está a la derecha y se ha pulsado "rightArrow", no hace nada. Vuelve al paso 4.

Sistema

Children

Name	Documentation
 Mover vehículo	
 Salir de carrera	
 Iniciar partida	
 Iniciar carrera	
 Terminar carrera	
 Salir del juego	
 Pausar carrera	
 Reanudar carrera	
 Finalizar partida	

DSS_terminar_carrera



Details



Jugador

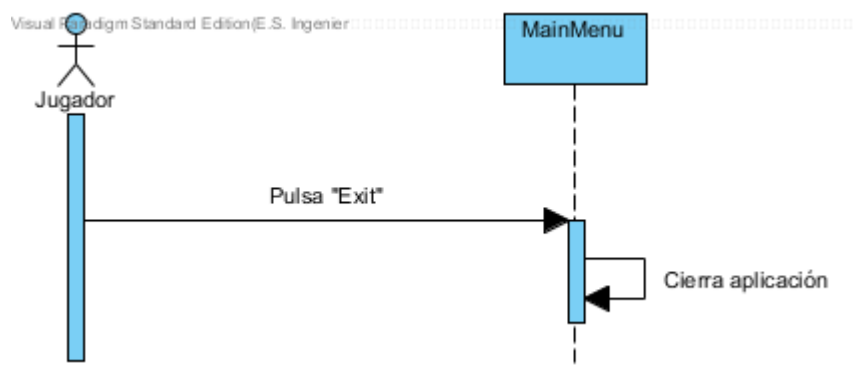


Race



EndRace

DSS_salir_del_juego

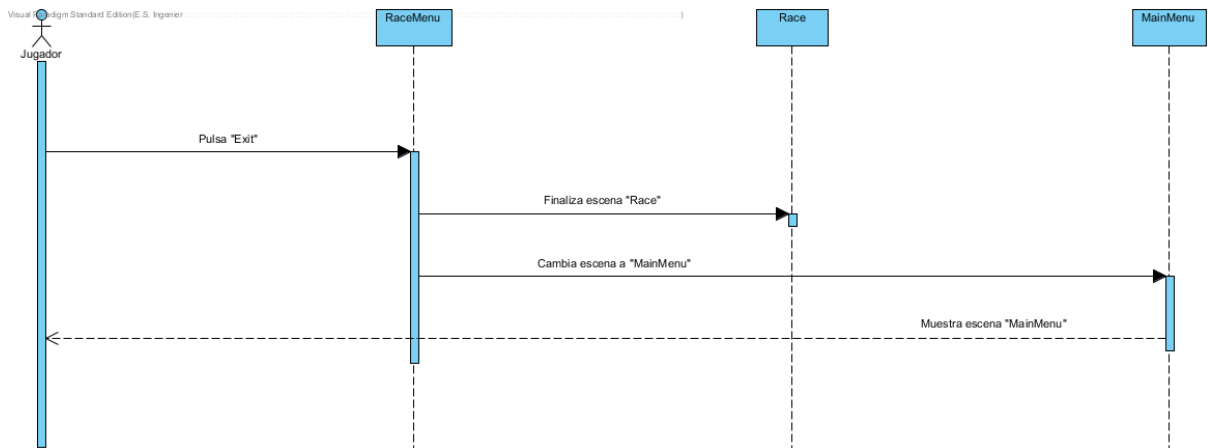


Details





 **Jugador**

 **MainMenu**

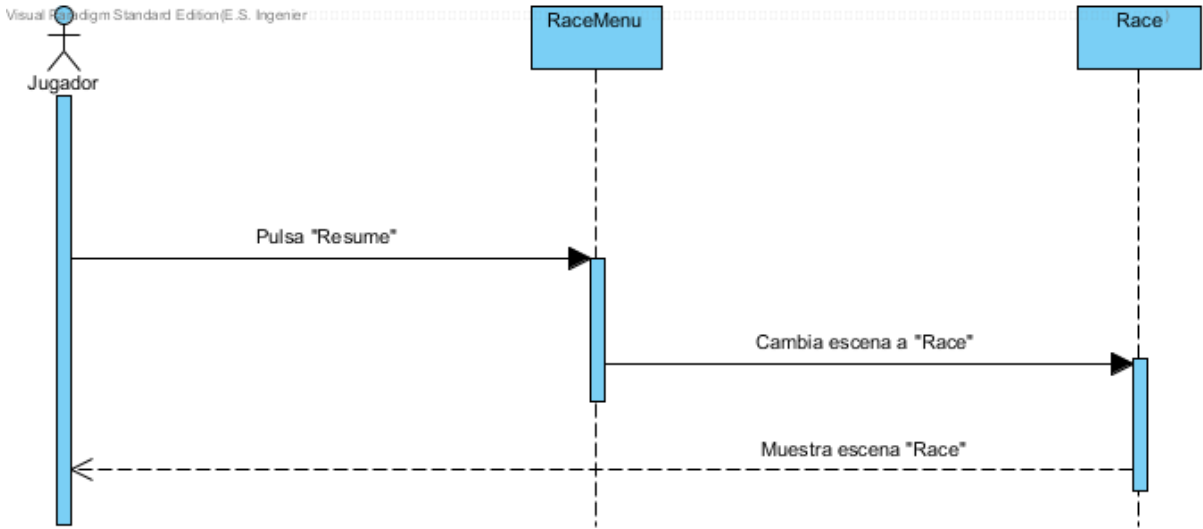
DSS_salir_de_carrera






Details

-  **Jugador**
-  **RaceMenu**
-  **Race**
-  **MainMenu**

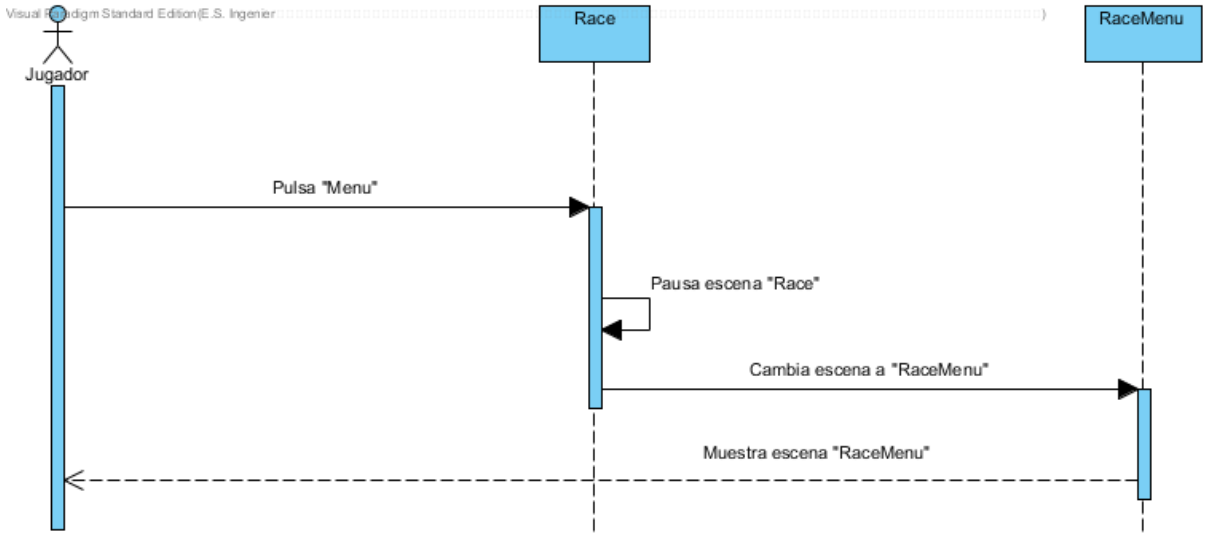
DSS_reanudar_carrera






Details

-  **Jugador**
-  **RaceMenu**
-  **Race**

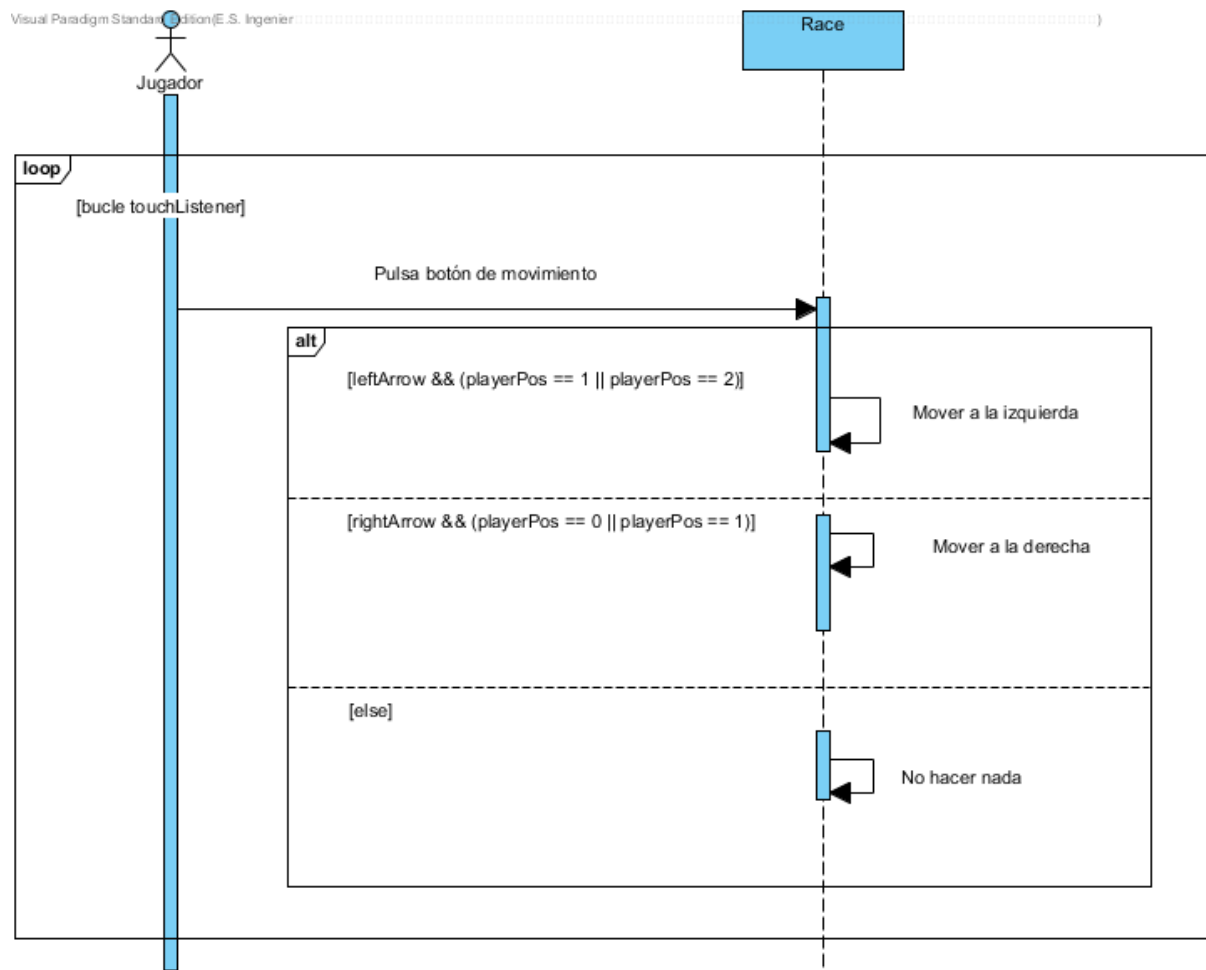
DSS_pausar_carrera



Details

-  **Jugador**
-  **Race**
-  **RaceMenu**

DSS_mover_vehiculo



Details



Jugador



Race



if



else if



else




leftArrow && (playerPos == 1 || playerPos == 2)



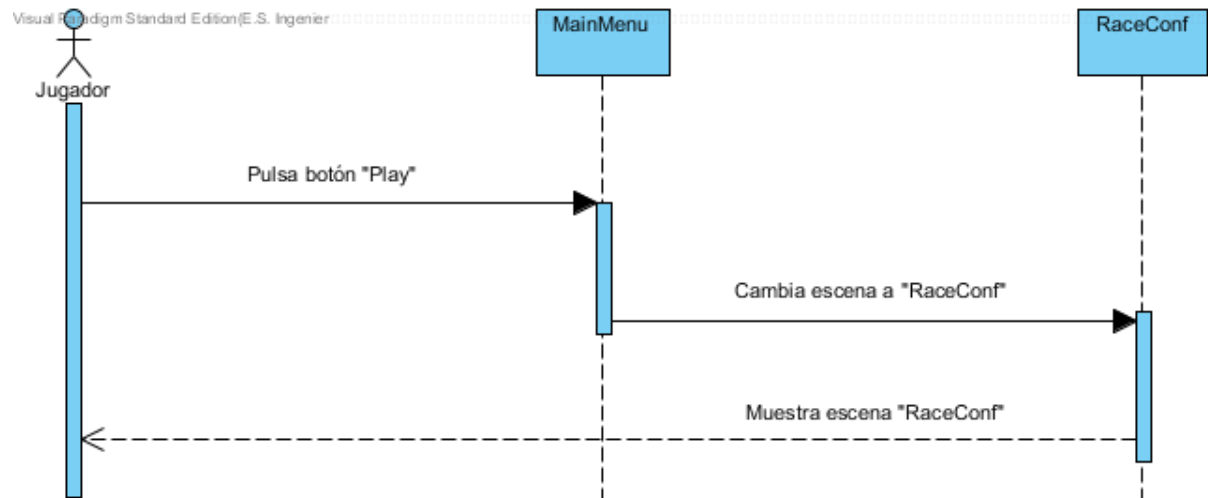
Operand

Children

Name	Documentation
 leftArrow && (playerPos == 1 playerPos == 2)	

 **bucle touchListener**

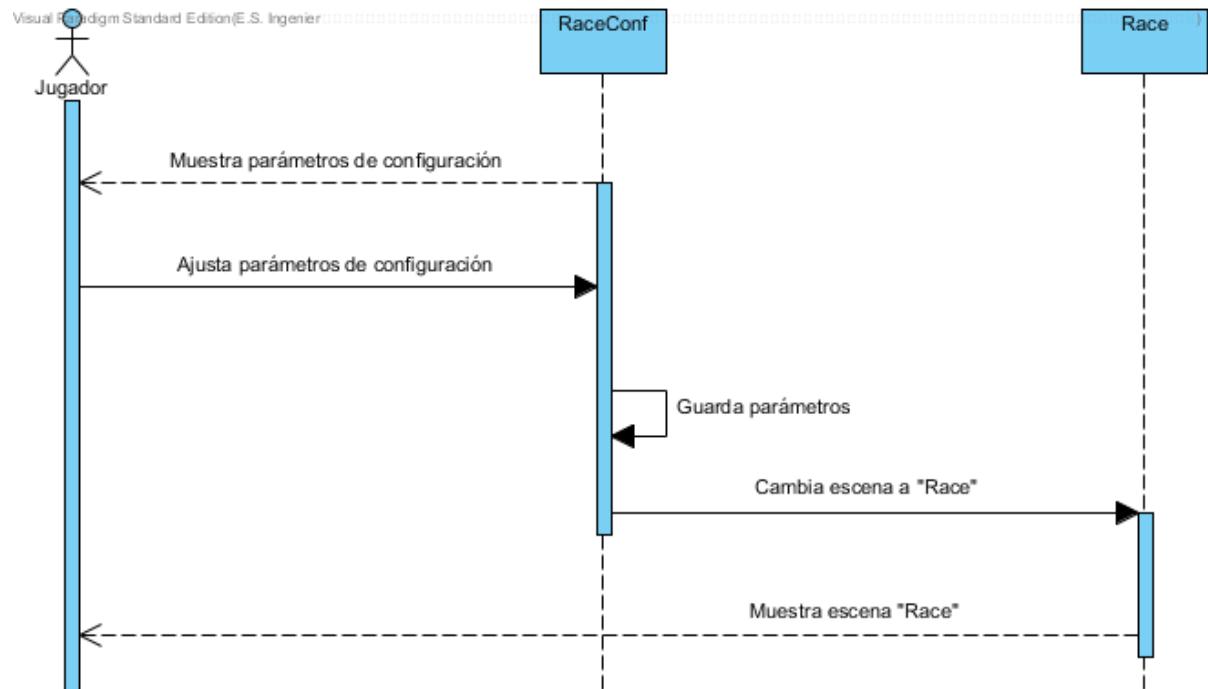
DSS_iniciar_partida



Details

-  **Jugador**
-  **MainMenu**
-  **RaceConf**

DSS_iniciar_carrera



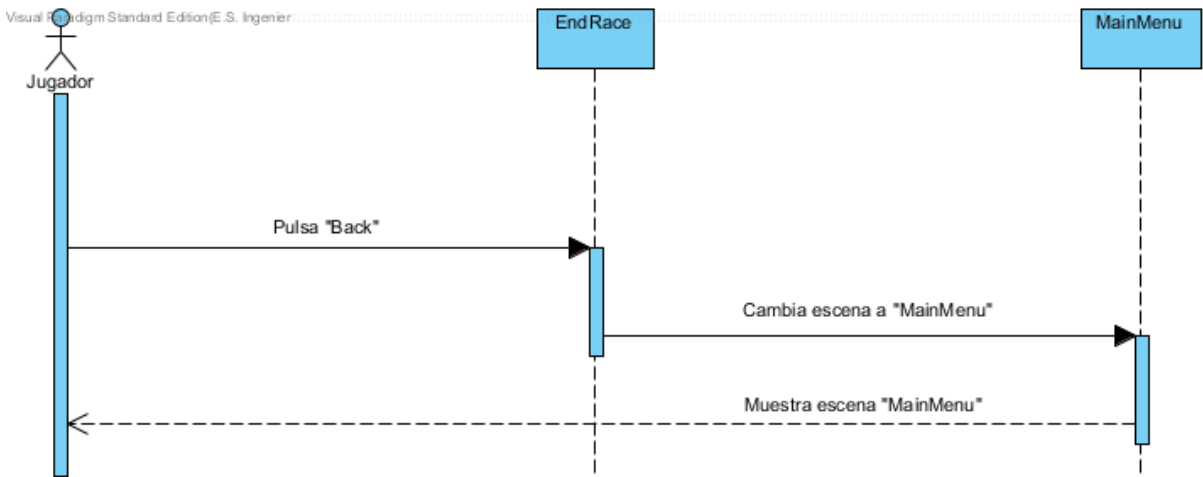
Details

 **RaceConf**




 **Jugador**

 **Race**

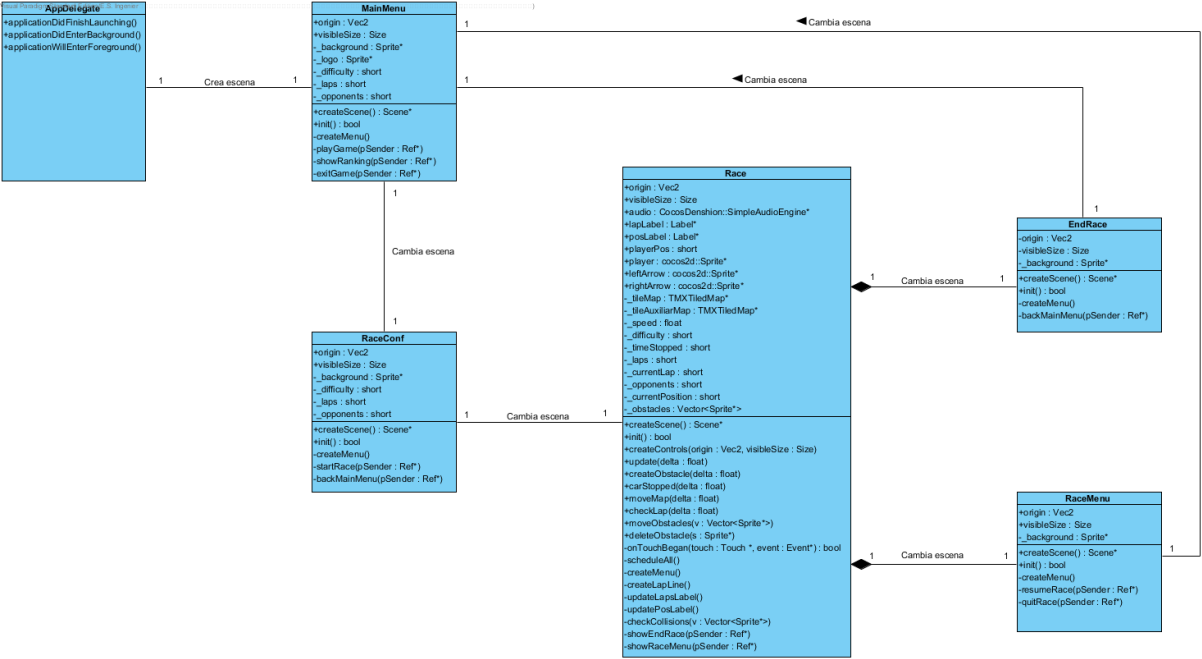
DSS_finalizar_partida



Details

-  **Jugador**
-  **EndRace**
-  **MainMenu**

Diagrama_clases_diseño



Details

AppDelegate

MainMenu

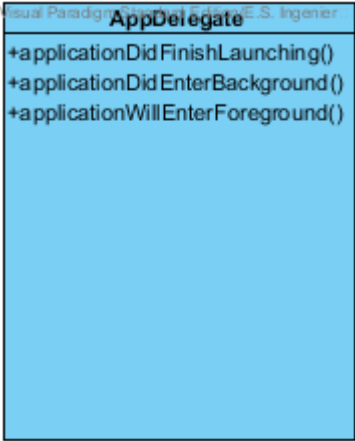
Race

EndRace

RaceConf

RaceMenu

Clase_AppDelegate



Details

Clase_EndRace

EndRace
-origin : Vec2 -visibleSize : Size - _background : Sprite*
+createScene() : Scene* +init() : bool -createMenu() -backMainMenu(pSender : Ref*)

Details

Clase_MainMenu

MainMenu	
+origin : Vec2	
+visibleSize : Size	
-_background : Sprite*	
-_logo : Sprite*	
-_difficulty : short	
-_laps : short	
-_opponents : short	
+createScene() : Scene*	
+init() : bool	
-createMenu()	
-playGame(pSender : Ref*)	
-showRanking(pSender : Ref*)	
-exitGame(pSender : Ref*)	

Details

Clase_Race

Visual Paradigm Standard Edition (© 2011, Springer, www.vp-modeler.com)	
Race	
	<div><div><div>+origin : Vec2</div><div>+visibleSize : Size</div><div>+audio : CocosDenshion::SimpleAudioEngine*</div><div>+lapLabel : Label*</div><div>+posLabel : Label*</div><div>+playerPos : short</div><div>+player : cocos2d::Sprite*</div><div>+leftArrow : cocos2d::Sprite*</div><div>+rightArrow : cocos2d::Sprite*</div><div>-_tileMap : TMXTiledMap*</div><div>-_tileAuxiliarMap : TMXTiledMap*</div><div>-_speed : float</div><div>-_difficulty : short</div><div>-_timeStopped : short</div><div>-_laps : short</div><div>-_currentLap : short</div><div>-_opponents : short</div><div>-_currentPosition : short</div><div>-_obstacles : Vector<Sprite*></div></div></div>
	<div><div><div>+createScene() : Scene*</div><div>+init() : bool</div><div>+createControls(origin : Vec2, visibleSize : Size)</div><div>+update(delta : float)</div><div>+createObstacle(delta : float)</div><div>+carStopped(delta : float)</div><div>+moveMap(delta : float)</div><div>+checkLap(delta : float)</div><div>+moveObstacles(v : Vector<Sprite*>)</div><div>+deleteObstacle(s : Sprite*)</div><div>-onTouchBegan(touch : Touch *, event : Event*) : bool</div><div>-scheduleAll()</div><div>-createMenu()</div><div>-createLapLine()</div><div>-updateLapsLabel()</div><div>-updatePosLabel()</div><div>-checkCollisions(v : Vector<Sprite*>)</div><div>-showEndRace(pSender : Ref*)</div><div>-showRaceMenu(pSender : Ref*)</div></div></div>

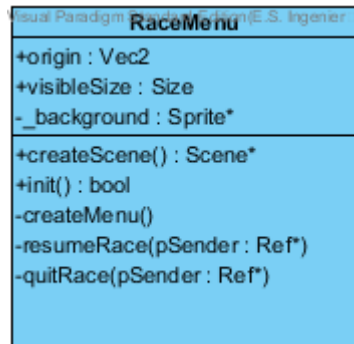
Details

Clase_RaceConf

Visual Paradigm for UML (E.S. Ingene...
RaceConf
+origin : Vec2 +visibleSize : Size - _background : Sprite* - _difficulty : short - _laps : short - _opponents : short
+createScene() : Scene* +init() : bool -createMenu() -startRace(pSender : Ref*) -backMainMenu(pSender : Ref*)

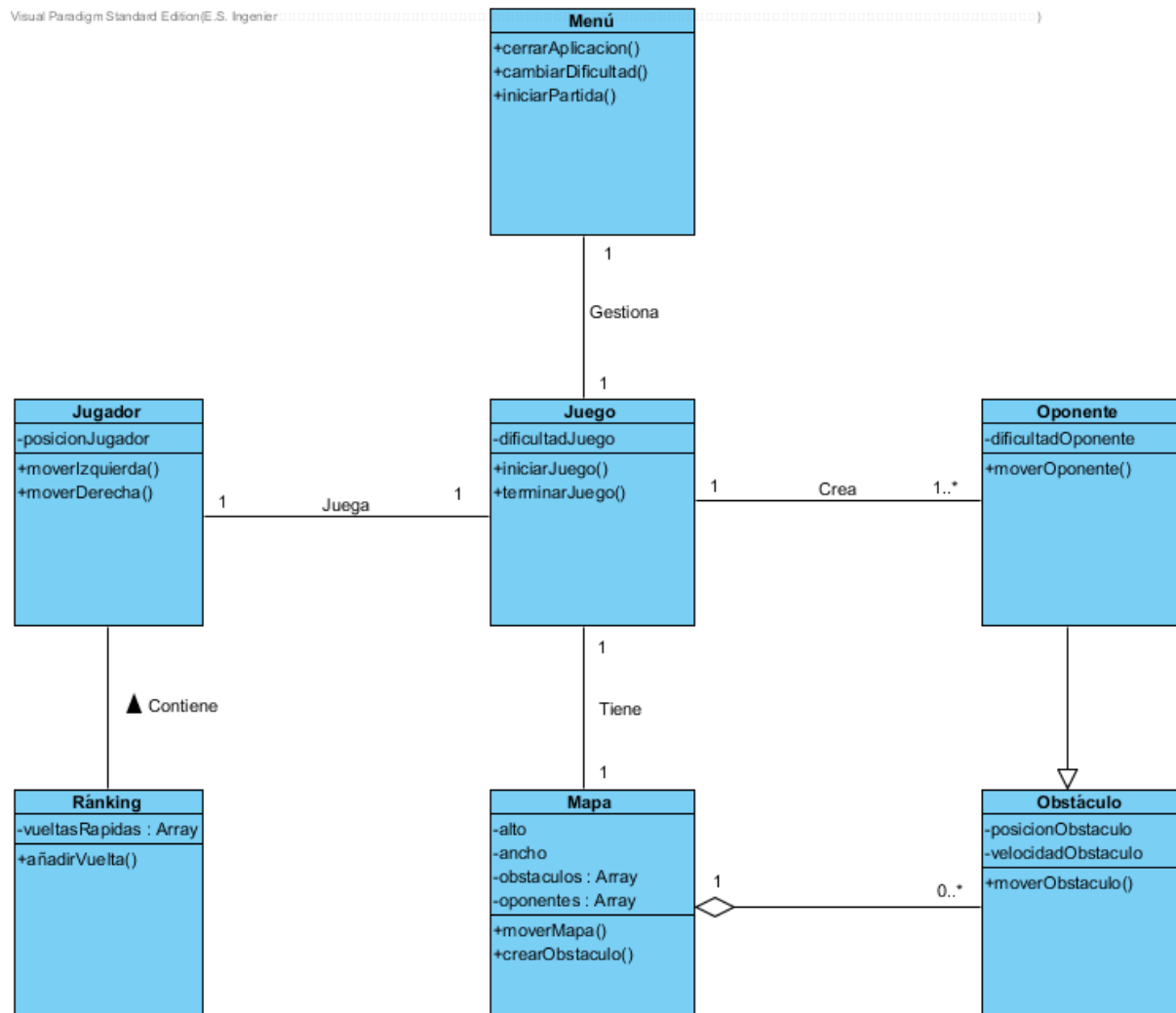
Details

Clase_RaceMenu



Details

Diagrama_clases_analisis



Details

- ☰ **Menú**
- ☰ **Jugador**
- ☰ **Juego**
- ☰ **Oponente**
- ☰ **Ránking**
- ☰ **Mapa**
- ☰ **Obstáculo**